DARWIN'S JOURNEY

SCHEDA RIASSUNTIVA

TESSERE AZIONE SPECIALE

1. Consegna uno dei tuoi Esemplari già precedentemente consegnato al Museo.
2. Fai avanzare il tuo segnalino Evoluzione di 3 posizioni.
3. Spendi 1 gettone Conoscenza temporanea per ottenere 7 Monete o 7 punti.
4. Ottieni 1 gettone Conoscenza temporanea e 3 Monete.
5. Posiziona un Esploratore inutilizzato all'inizio di un percorso Isola sul quale non ti trovi già.
6. Esegui tutte le azioni associate a una posizione bloccata.
7. Posiziona un Sigillo di ceralacca speciale (viola) nello spazio libero più a sinistra per un Lavoratore. Non pagare alcuna Moneta.
8. Esegui un'azione "Sblocca una posizione Lente" senza spendere Monete.
9. Fai ricerca su qualsiasi Esemplare non ancora in tuo possesso.
10. Effettua un'Esplorazione con valore 2 e una Navigazione con valore 2 nell'ordine desiderato.
11. Posiziona la tua Tenda più in alto su qualsiasi Accampamento libero, paga eventuali costi e ottieni le ricompense.
12. Consegui un Obiettivo, poi completa subito qualsiasi Obiettivo senza bisogno di soddisfarne i requisiti.

SCOPI DELLA BEAGLE

1. Ottieni 4 punti per ognuno dei tuoi Sigilli di ceralacca gialli.
2. Ottieni 4 punti per ognuno dei tuoi Sigilli di ceralacca rossi.
3. Ottieni 4 punti per ognuno dei tuoi Sigilli di ceralacca verdi.
4. Ottieni 4 punti per ognuno dei tuoi Sigilli di ceralacca blu.
5. Ottieni 6 punti per ognuno dei tuoi Esemplari di rettile.
6. Ottieni 6 punti per ognuno dei tuoi Esemplari di vegetale.
7. Ottieni 6 punti per ognuno dei tuoi Esemplari di volatile.
8. Ottieni 6 punti per ognuno dei tuoi Esemplari di fossile.
9. Ottieni 8 punti per ognuna delle tue pile di Francobolli vuote.
10. Ottieni 5 punti per ogni posizione sbloccata.
11. Ottieni 3 punti per ogni Obiettivo conseguito.
12. Ottieni 4 punti per ognuna delle tue Tende negli Accampamenti.

TESSERE CORRISPONDENZA

1. **1°:** ottieni 1 gettone Conoscenza temporanea e 2 Monete. | **2°:** ottieni 2 Monete.
2. **1°:** ottieni 4 Monete. | **2°:** ottieni 2 Monete.
3. **1°:** fai avanzare il tuo segnalino Evoluzione due volte. | **2°:** Fai avanzare il tuo segnalino Evoluzione una volta.
4. **1°:** esegui un'azione Esplorazione con valore 2. | **2°:** esegui un'azione Esplorazione con valore 1.
5. **1°:** esegui un'azione Navigazione con valore 2. | **2°:** esegui un'azione Navigazione con valore 1.
6. **1°:** esegui un'azione Accademia, paga 2 Monete in meno. | **2°:** esegui un'azione Accademia.
7. **1°:** ottieni 4 punti vittoria. | **2°:** ottieni 2 punti vittoria.
8. **1°:** esegui un'azione Esplorazione **e** un'azione Navigazione con valore 1 nell'ordine desiderato. **2°:** esegui un'azione Esplorazione **o** un'azione Navigazione con valore 1.

CARTE EQUIPAGGIO

1. Ottieni 8 Monete.
2. Esegui un'azione Esplorazione con valore 2, fino a due volte.
3. Fai avanzare il tuo segnalino Evoluzione di 5 posizioni.
4. Posiziona un Esploratore inutilizzato all'inizio di un percorso Isola sul quale non ti trovi già.
5. Esegui un'azione "Sblocca una posizione Lente" senza spendere Monete.
6. Posiziona fino a 4 Francobolli su qualsiasi combinazione di Buste.
7. Esegui le azioni elencate su una carta Equipaggio non ancora conseguita, di un giocatore qualsiasi.
8. Muovi la tua Nave nella stessa posizione dove si trova la HMS Beagle.
9. Esegui tutte le azioni associate a una posizione bloccata.
10. Posiziona la tua prossima Tenda inutilizzata su qualsiasi Accampamento libero. Paga i costi indicati e ottieni le ricompense.
11. Posiziona un Sigillo di ceralacca speciale (viola) nello spazio Sigillo libero più a sinistra per un Lavoratore. Non pagare alcuna Moneta.
12. Fai ricerca su un qualsiasi Esemplare non ancora in tuo possesso.
13. Ottieni 2 gettoni Conoscenza temporanea e 3 punti vittoria.
14. Ottieni 8 punti vittoria.
15. Consegui un Obiettivo, poi completa qualsiasi Obiettivo senza dover soddisfare i requisiti indicati.
16. Fai avanzare il tuo segnalino Evoluzione di 2 posizioni, ottieni 1 gettone Conoscenza temporanea e ottieni 3 Monete.

AZIONI DI GIOCO

Fissa un nuovo ordine dei turni.

Sblocca una posizione Lente.

Consegui un Obiettivo.

Navigazione.

Esplorazione.

Accademia.

Corrispondenza.

Consegna Esemplare.

Fai ricerca sugli Esemplari del Museo.

Piazza un accampamento.

Avanzamento sul percorso Teoria dell'evoluzione.

Ottieni punti vittoria.

Ottieni Monete.

Ottieni un gettone Conoscenza temporanea.

DISTINTIVI DI GIOCO

Questa azione Esplorazione può far avanzare di una posizione aggiuntiva.

Questa azione Navigazione può far avanzare di una posizione aggiuntiva.

Posiziona un Francobollo aggiuntivo con questa azione Corrispondenza.

Esegui un'azione Accademia aggiuntiva.

Ottieni 2 monete.

Ottieni ricompense da una posizione attraversata da un Esploratore o dalla Nave.

I Francobolli possono essere posizionati su diverse Buste.

Riduci il costo di ogni azione Accademia di 1 Moneta.

Ottieni 3 punti vittoria.

AZIONI OBIETTIVO

Ogni penalità di ritardo non costa più di 2 punti vittoria.

Riduci la penalità di piazzamento di uno.

Posiziona 1 Sigillo di ceralacca speciale (viola) gratuitamente.

Ottieni punti vittoria al termine della partita.

Durante il calcolo dei punteggi finali, aggiungi 1 moltiplicatore libro al tuo percorso Teoria dell'evoluzione.

Fai ricerca su un qualsiasi Esemplare sullo stesso percorso del tuo Esploratore.

Non paghi il costo delle Pergamene all'Accademia.

Ottieni nuovamente le ricompense di una Tenda già piazzata.

Sblocca il quinto Lavoratore.

TABELLONE

Striscione d'oro, punti ottenuti dal primo che lo supera.

Striscione d'argento, posiziona un nuovo Esploratore sul percorso Isola indicato.

Primo giocatore che raggiunge questa posizione.

Tutti i giocatori.

ICONE MODIFICATORE

Rappresenta uno sconto totale per quella determinata azione.

Non sono necessarie Monete per eseguire tutte le fasi di quella determinata azione.

Indica il numero di volte in cui l'azione interessata può essere eseguita nel turno.

Esegui l'azione indicata, che è già stata svolta, ancora una volta.

L'effetto associato viene applicato per il resto della partita.

Questo effetto viene ottenuto al termine della partita, durante il calcolo dei punteggi finali.

Esegui subito questa azione o applica il bonus.

Incassa la ricompensa corrispondente in base a una delle isole che ospitano un Esploratore del tuo colore.

OBIETTIVI

Possedere Sigilli di ceralacca del colore e nel numero indicato.

Possedere Esemplari del tipo e nel numero indicato.

Possedere Esemplari della forma e nel numero indicato.

Possedere almeno 8 Monete.

Segnalino Evoluzione in corrispondenza oppure oltre la posizione indicata nel percorso.

Avere il numero indicato di Tende piazzate su Accampamenti.

Raggiungere o superare con la propria Nave la posizione della HMS Beagle.

Possedere il numero indicato di gettoni Conoscenza temporanea.

Avere almeno il numero indicato di punti vittoria sul percorso del tabellone.

Vuotare almeno il numero indicato di pile di Francobolli, sulla tua plancia personale.

Aver posizionato il numero indicato di gettoni Lente personale sul tabellone.